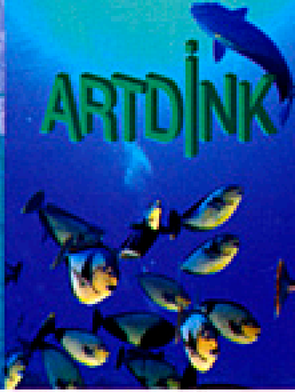






アクアノートの休日2

IMMERSE YOURSELF IN A LIVING UNDERWATER. EXPLORE THE MYSTERIES OF ITS DEPTHS.

Aulostomus chinensis, Aeliscus strigatus, Echeneis naucrates, Istiophorus platypterus, Katsuwonus pelamis, Scomberomorus niphonius, Carcharodon carchaias, Pygoplites diacanthus, Heniochus acuminatus, Epinephelus fasciatus, Lampris guttatus, Amphiprion ocellaris, Pterois volitans, Balistoides conspicillum, Sphyrna zygaena, Trachinotus blochii, Strongylura anastomella, Halichoeres poecilopterus, Cheilodactylus zebra, Amphiprion frenatus, Chromis viridis, Pagrus major, Zeus neblosa, Oplegnathus punctus, Oplegnathus fasciatus, Siganus puellus,



ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ゲームソフト

「アクアノートの休日2」

をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

本ゲームを始める前に、この解説書をよくお読みいただき、

正しい使用法でお楽しみください。

なお、この解説書は再発行いたしませんので、

大切に保管してください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

PocketStation対応

メモリーカード 4ブロック

アナログコントローラ対応

SLPS 02141



Contents

国際海洋研究所主任研究員だった父は、調査中に不思議な白いイルカに出会ったという。

ふだんは無口な父が、白いイルカの話になると決まって興奮ぎみに話した。

僕が父と同じ仕事を選んだのも、そんな父の影響なのだろう。

覇気に溢れる同僚たちに囲まれ忙しい日を送っていたある日、

Plateau of Far Eastに連なるいくつかの海域で未知の生物を目撃したと報告があった。

情報部の判断ではそれが巨大生物である可能性が高く、それも1体ではないという。

まもなくその海域の全貌を調査するための人員の派遣が決定した。

手付かずの広大な未知の海域。そのあまりの広さに派遣期間すら定められていないという噂が流れた。

同僚たちが皆尻込みをする中、僕は「未知」という響きにひとり憧れを抱いていた。

僕の派遣が決まったのは、それから1週間後のことだった。

父が白イルカと出会った場所が僕の新しい任地からそう遠くないと知ったのは、

ここに到着してからのことだ。

もしそのイルカがまだ近くにいるとしたら…。

この地方独特の優しい風にふかれながら、僕は未だ見ぬ海の底に思いを馳せる。

このゲームに、目的や期限、ゲームオーバーはありません。
好きなときに、好きなだけ、海を散策すればいいのです。

生物たちと心通わせることに、時を費やす。
世界中を旅して、埋もれた過去の足跡をたどる。
未知の生物と遭遇する。
ときには、何もせずにただ青い海に漂う。

遊び方は、あなた次第です。
訪れる者によってさまざまに表情を変える海で、
海中散歩を楽しんでください。

コントローラの操作方法

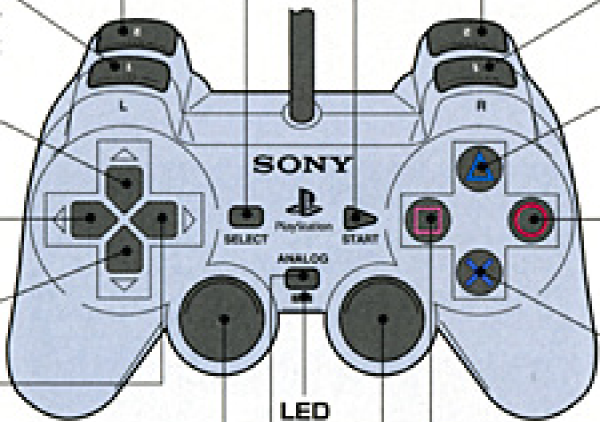
「アクアノートの休日2」では、プレイステーションのコントローラを次のように操作します。
なお、キーコンフィグは変更することもできます。くわしくは、20ページをご覧ください。

コントローラ



Strongylura anastomella, Halichoeres poecilopterus, Cheilodactylus zebra, Amphiprion frenatus, Chromis viridis, Pagrus major, Zeus nebulosa, Oplegnathus punctatus, Oplegnathus fasciatus, Siganus puellus, Pristigenys niphonia, Monocentris japonica, Beryx splendens, Apogon semilineatus, Paracanthurus hepatus, Zebrasoma veliferum,

アナログコントローラ



※アナログコントローラのアナログモードをお使いになる場合は、LED表示が点灯していることをご確認ください。
※LEDの点灯消灯にかかわらず振動します。
※LEDの点灯消灯にかかわらず、振動のON/OFFは、コントロールパネルで切り替えることができます（P21参照）。

ゲームの始め方

プレイステーション本体に「アクアノートの休日２」のディスクを正しくセットし、電源を入れてください。オープニングムービーが再生された後、タイトル画面が表示されます（オープニングムービーは、スタートボタンでスキップすることができます）。
初めてプレイする場合は［NEW GAME］を、続きからプレイする場合は［LOAD GAME］を選んでください。

※データのロード方法については、7ページをご覧ください。
※タイトル画面が表示された後、一定時間経過すると、自動的にデモモードに切り替わります。デモモードを解除し、タイトル画面に戻る場合は、スタートボタンまたは○ボタンを押してください。



セーブ／ロードについて

データをセーブする



データのセーブは「レストモード」でおこなうことができます。スタートボタンを押して、レストモードに切り替えてください。メニューから[SAVE]を選び、メモリーカードを選ぶと、セーブエリア一覧が表示されます。方向キーでセーブするエリアを選び、○ボタンで決定してください。

※本ゲームは、メモリーカード差込口1、メモリーカード差込口2の両方に対応します。
※本ゲームのデータをセーブするためには、メモリーカードの空きブロック数が1ブロック必要です。ゲームを始める前に、プレイステーション本体のメモリーカード管理画面で、空きブロック数を確保してください。

データをロードする

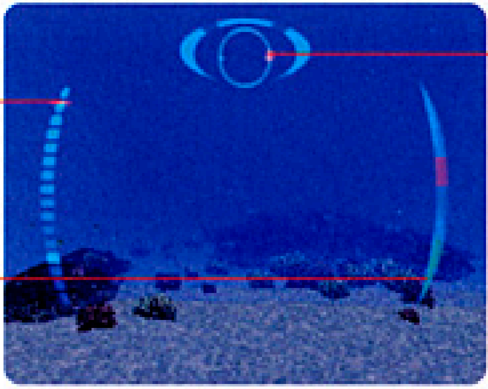
タイトル画面から[LOAD GAME]を選ぶと、セーブデータをロードしてゲームを続きからプレイすることができます。また、航行中にスタートボタンを押してレストモードに切り替え、メニューから[LOAD]を選んでデータをロードする方法もあります。メモリーカードを選ぶと、セーブデーター覧が表示されます。方向キーでロードしたいデータを選び、○ボタンで決定してください。

※メモリーカードにセーブデータが存在しない場合、あるいはメモリーカードがメモリーカード差込口1または2にセットされていない場合は、データをロードすることができません。

移動する

深度計
潜水艦の現在の深度が表示されます。

速度計
潜水艦の現在の速度が表示されます。



方位計
潜水艦の向いている方位が表示されます。真上が北になります。

※計器類は、コントローラによる操作が一定時間おこなわれないと、自動的に表示されなくなります。ただし、コントローラによるなんらかの操作がおこなわれると、再び表示されるようになります。

L2ボタン
下降

L1ボタン
上昇

方向キー（上）
前進

方向キー（左）
左へ旋回

方向キー（下）
後進



R2ボタン
下を見る

R1ボタン
上を見る

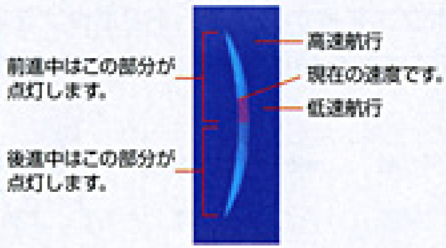
方向キー（右）
右へ旋回

※記載されている操作方法は、初期設定のものです。

前進／後進する

方向キーの上を押すと前進し、方向キーの下を押すと後進します。押し続けると加速します。前進中に方向キーの下を押すと、停止することができます。なお、後進中に停止する場合は、方向キーの上を押してください。ただし、海流の影響によって、完全に停止しないことがあります。

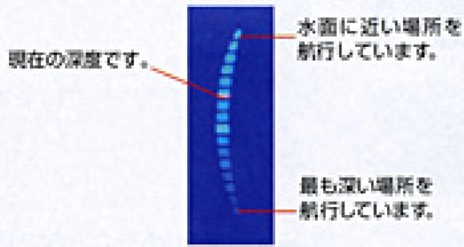
速度計の見方



上昇／下降する

L1ボタンを押すと上昇し、L2ボタンを押すと下降します。

深度計の見方



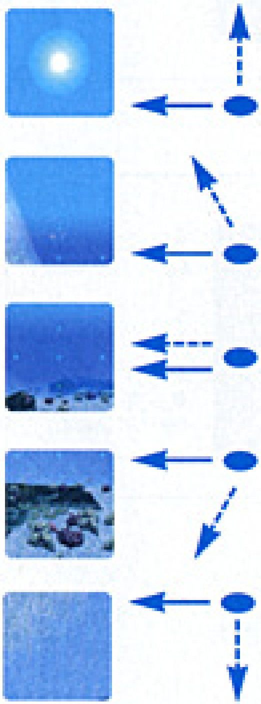
右旋回／左旋回する

方向キーの右を押すと右へ旋回し、方向キーの左を押すと左へ旋回します。

上／下を見る

R1ボタンを押すと上方を、R2ボタンを押すと下方を見ることができます。角度は11段階に調節できます。視点を正面に合わせる場合は、R1ボタンとR2ボタンを同時に押してください。





真上を見ています。

斜め上の方向を見ています。

正面を見ています。視点が正面に合っていると、画面中央に十字マークが表示されます（このマークは一定時間たつと消えます）。

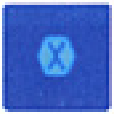
斜め下の方向を見ています。

真下を見ています。

Strongylura anastomella, Halichoeres poecilopterus, Cheilodactylus zebra, Amphiprion frenatus, Chromis viridis, Pagrus major, Zeus neblosa, Oplegnathus punctatus, Oplegnathus fasciatus, Siganus puellus, Pristigenys niphonia, Monocentris japonica, Beryx splendens, Apogon semilineatus, Paracanthurus hepatus, Zebrasoma veliferum,

マークについて

航行中に表示されるマークの意味は、次のとおりです。



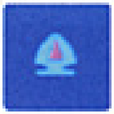
衝突マーク

これ以上先に進めない場合や、下降できない場合、何かに衝突した場合などに表示されます。



上昇限界マーク

これ以上、上昇できない場合に表示されます。



浮上可能マーク

海上へ浮上することができます。このマークが表示された場所で、L1ボタンを押し続けて潜水艦を上昇させてください。海上画面では、方向キーの上で上方を、方向キーの左右で周囲を見ることができます。浮上後、再び海中へ潜る場合は、×ボタンを押してください。

※海上で発見した生物は、自動的にLOG BOOK（記録帳）に記録されます。

Aulostomus chinensis, Aeliscus strigatus, Echeneis naucrates, Istiophorus platypterus, Katsuwonus pelamis, Scomberomorus niphonius, Carcharodon carcharias, Pygoplites diacanthus, Heniochus acuminatus, Epinephelus fasciatus, Lampris guttatus, Amphiprion ocellaris, Pterois volitans, Balistoides conspicillum, Sphyrna zygaena, Trachinotus

探信音を出す

探信音を使って、生物とコミュニケーションすることができます。

探信音モードに切り替える

探信音を出すためには、○ボタンを押して、探信音モードに切り替える必要があります。
探信音モードに切り替わると、画面に探信音アイコンが表示されます。
探信音モードを解除する場合は、×ボタンを押してください。

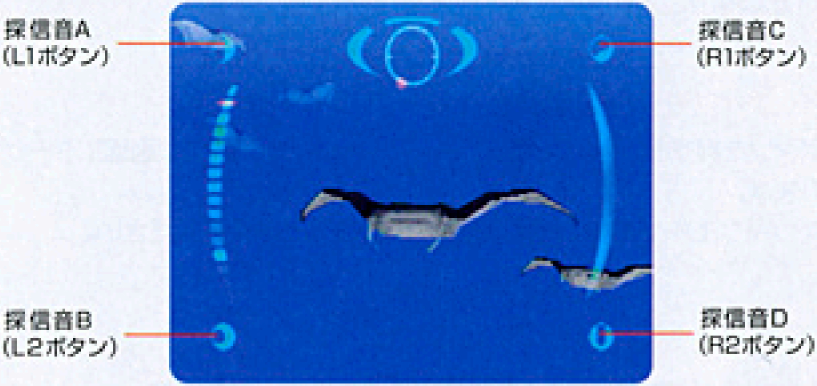
※探信音モードでは、潜水艦の上昇／下降、上／下を見る、ターゲットスコープなどの機能は使えません。ただし、アナログコントローラのアナログモードを使用している場合に限り、右スティックで視点を移動することができます。

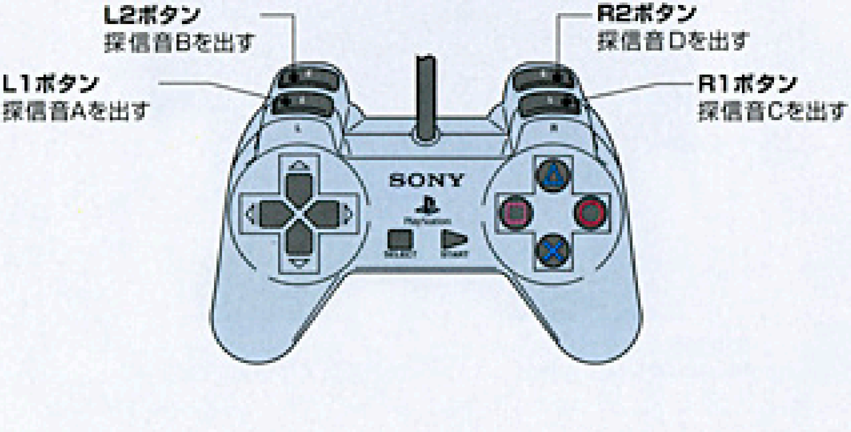
探信音を出す

探信音は全部で4種類用意されています。L1ボタン、L2ボタン、R1ボタン、R2ボタンを押すと、それぞれのボタンに対応した探信音を出すことができます。探信音を出すと、それを聞いた魚や貝などの生物が、探信音に反応して動きます。ただし、どの探信音でも反応するというわけではありません。中には、組み合わされた探信音に反応する生物もいます。

探信音を使った遊び方

航行中に遺跡などのオブジェクトを発見したら、探信音を出してみてください。
何らかの反応が見られるかもしれません。


探信音A
(L1ボタン)
探信音C
(R1ボタン)
探信音B
(L2ボタン)
探信音D
(R2ボタン)


L2ボタン
探信音Bを出す
R2ボタン
探信音Dを出す
L1ボタン
探信音Aを出す
R1ボタン
探信音Cを出す
SONY

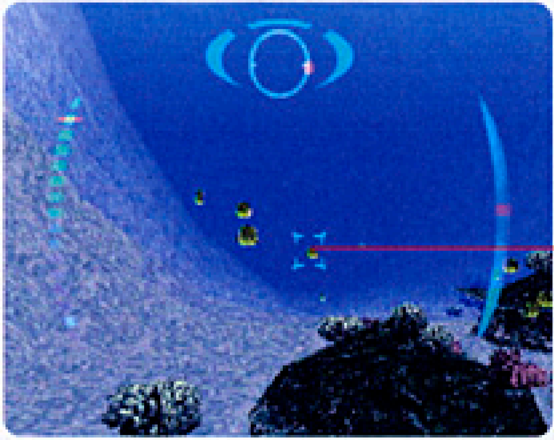
ターゲットスコープについて

ターゲットスコープを生物やオブジェクトに合わせてロックすることで、自動追尾したり、LOG BOOK(記録帳)に記録したりすることができます。

※記録帳については、22ページをご覧ください。

ターゲットスコープモードに切り替える

航行中に□ボタンを押すと、ターゲットスコープモードに切り替わり、画面にターゲットスコープが表示されます。
ターゲットスコープモードを解除する場合は、×ボタンを押してください。



ターゲットスコープ

※画面中央部に生物やオブジェクトなどが表示されていると、ターゲットスコープが反応して動きます。

Strongylura anastomella, Halichoeres poecilopterus, Cheilodactylus zebra, Amphiprion frenatus, Chromis viridis, Pagrus major, Zeus neblosa, Oplegnathus punctus, Oplegnathus fasciatus, Siganus pacilus, Pristigenys niphonia, Monocentris japonica, Beryx splendens, Apogon semilineatus, Paracanthurus hepatus, Zebrasoma veliferum,

ターゲットロックする

ターゲットスコープを目標に合わせて□ボタンを押すと、ターゲットロックすることができます。
ターゲットロックを解除する場合は、×ボタンを押してください。



生物をターゲットロックした場合

生物をターゲットロックすると、記録帳に記録され、同時に自動追尾が開始されます。自動追尾中に目標との距離が一定以上離れると、ターゲットロックが自動的に解除されます。



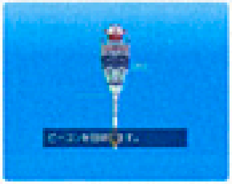
微生物をターゲットロックした場合

ターゲットスコープが回転しているときに□ボタンを押すと、微生物をターゲットロックすることができます。ターゲットロックすると、記録帳に記録されると同時に顕微鏡画面に切り替わり、L1ボタンで拡大、L2ボタンで縮小することができます。



オブジェクトをターゲットロックした場合

ターゲットスコープが点滅しているときに□ボタンを押すと、オブジェクトをターゲットロックすることができます。ターゲットロックすると、記録帳に記録されます。



ビーコンをターゲットロックした場合

ビーコン(P16参照)をターゲットロックすると、そのビーコンが回収されます。

Aulostomus chinensis, Aeliscus strigatus, Echeneis naucrates, Istiophorus platypterus, Katsuwonus pelamis, Scomberomorus niphonius, Carcharodon carcharias, Pygoplites diacanthus, Heniochus acuminatus, Epinephelus fasciatus, Lampris guttatus, Amphiprion ocellaris, Pterois volitans, Balistoides conspicillum, Sphyrna zygaena, Trachinotus

ビーコンを置く

海中にビーコンを置くことによって、目印をつけることができます。また、マップに表示されたビーコンを選んで、その場所まで自動的に移動することもできます(P19参照)。なお、用意されているビーコンの数は、100個です。



ビーコンを置く

航行中に△ボタンを押すと、ビーコン命名画面が表示されます。この画面で、これから射出するビーコンに名前をつけることができます。



方向キーで文字を選んで○ボタンを押すと、その文字を入力することができます。入力した文字を消去する場合は、[DEL]にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。なお、この画面で[CANCEL]を選ぶ、あるいは×ボタンを押すと、ビーコンの射出をキャンセルすることができます。

名前の入力が終わったら、[OK]を選び○ボタンを押してください。その場所にビーコンが設置されます。

※射出後に名前を変更することはできません。
※名前をつけずにビーコンを射出することもできます。そのまま[OK]を選んで○ボタンを押してください。ただし、後で名前をつけることはできませんので、ご注意ください。
※すでにビーコンが設置されている場所の近くには、ビーコンを設置できないことがあります。

ビーコンを回収する

ビーコンをターゲットロックすると、ビーコンを回収することができます（P15参照）。

ビーコンの種類について

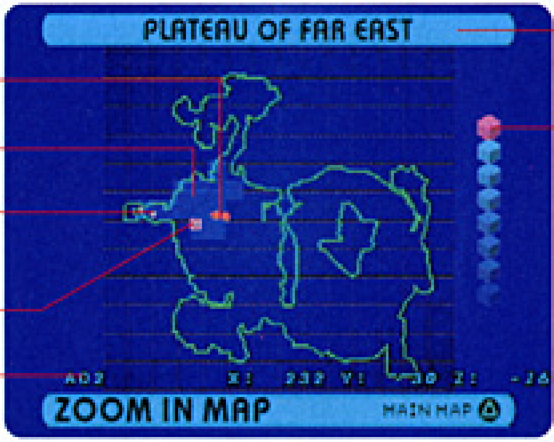
ビーコンには、固定型と自動探索型の2種類があります。航行中に置くことができるビーコンは固定型にあたり、その場に停止して目印の役目を果たします。自動探索型ビーコンとは、自動的に海中を探索して生物を発見する機能を持ったビーコンのことを指し、ポケットステーション使用時のみ使うことができます。くわしくは、24ページをご覧ください。

※本ゲームに登場する「ビーコン」のデザインは、コンビ株式会社に協力を得て、同社の幼児用玩具「ローリーねこさん」「ローリーくまさん」のデザインを一部に使用しています。

マップを見る

エリアマップを見る

航行中にセレクトボタンを押すと、現在航行しているエリアのマップを見ることができます。
航行画面に戻る場合は、×ボタンを押してください。



エリア名
潜水艦の現在位置と向いている方位
探索済みのエリア
選択されているビーコンの深度
ビーコン
選択されているビーコン
選択されているビーコンの名前と位置（座標）

レーダー機能を使う

エリアマップ画面で□ボタンを押すと、レーダー機能を使うことができます。この機能によって、一定範囲内にあるオブジェクトのおおよその位置を知ることができます。

Strongylura anastomella, Halichoeres poecilopterus, Cheilodactylus zebra, Amphiprion frenatus, Chromis viridis, Pagrus major, Zeus nebulosa, Oplegnathus punctatus, Oplegnathus fasciatus, Siganus puellus, Pristigenys niphonia, Monocentris japonica, Beryx splendens, Apogon semilineatus, Paracanthurus hepatus, Zebrasoma veliferum.

メインマップを見る

エリアマップ画面で△ボタンを押すと、メインマップを見ることができます。方向キーでエリアを選んで○ボタンを押すと、そのエリアマップを見ることができます。
航行画面に戻る場合は、×ボタンを押してください。

※PLATEAU OF FAR EAST以外のエリアを訪れたことがない場合、メインマップは表示されません。

指定したビーコンの位置まで移動する

指定したビーコンの位置まで自動的に移動することができます。エリアマップ画面で、方向キーでビーコンを選んでください。○ボタンで決定すると、そのビーコンの置かれている位置まで移動します。

Aulostomus chinensis, Aeliscus strigatus, Echeneis naucrates, Istiophorus platypterus, Katsuwonus pelamis, Scomberomorus niphonius, Carcharodon carcharias, Pygoplites diacanthus, Heniochus acuminatus, Epinephelus fasciatus, Lampris guttatus, Amphiprion ocellaris, Pterois volitans, Balistoides conspicillum, Sphyrna zygaena, Trachinotus

レストモードについて

航行中にスタートボタンを押すと、レストモードに切り替わります。方向キーでメニューを選んで○ボタンを押してください。
航行画面に戻る場合は、×ボタンを押してください。



SAVE（セーブ）

データをセーブすることができます。くわしくは7ページをご覧ください。

LOAD（ロード）

データをロードすることができます。くわしくは7ページをご覧ください。

SYSTEM（システムメニュー）

キーコンフィグや画面の表示設定を変更することができます。方向キーで変更したいものを選んで、○ボタンを押してください。

KEY CONFIG（キーコンフィグ）

キーコンフィグを変更することができます。用意されている4種類の中から、方向キーで選んで、○ボタンで決定してください。



CONTROL PANEL(コントロールパネル)

航行画面に表示される各種計器の表示／非表示、振動の設定などを変更することができます。方向キーの上下で項目を選んで、方向キーの左右でON／OFFを切り替えてください。○ボタンを押すと、その設定に変更されます。

DEPTH ………………… 深度計の表示（ON）／非表示（OFF）切り替え
SPEED ………………… 速度計の表示（ON）／非表示（OFF）切り替え
DIRECTION ……………… 方位計の表示（ON）／非表示（OFF）切り替え
SOUND ICON …………… 探信音アイコンの表示（ON）／非表示（OFF）切り替え
CONTROL STATUS …… コントロールステータスの表示（ON）／非表示（OFF）切り替え
VIBRATION ……………… アナログコントローラの振動のON／OFF切り替え
振動をONにすると、衝突したときなどに振動します。初期設定では、OFFに設定されています。

NAVIGATE（航行モード選択）

航行モードを選択することができます。方向キーで選んで○ボタンで決定してください。

MANUAL（通常航行）

プレイヤーがコントローラを操作して航行します。初期設定では、こちらに設定されています。

AUTO（自動航行）

コンピューターが潜水艦を操作して航行します。通常航行モードに戻る（自動航行を中断する）場合は、スタートボタンを押してレストモードに切り替え、航行モード選択で[MANUAL]を選んでください。

Aulostomus chinensis, Aeliscus strigatus, Echeneis naucrates, Istiophorus platypterus, Katsuwonus pelamis, Scomberomorus niphonius, Carcharodon carcharias, Pygoplites diacanthus, Heniochus acuminatus, Epinephelus fasciatus, Lampris guttatus, Amphiprion ocellaris, Pterois volitans, Balistoides conspicillum, Sphyrna zygaena, Trachinotus

LOG BOOK（記録帳）

生物やオブジェクトをターゲットロックすると、その情報がLOG BOOK（記録帳）に記録されます。記録された内容は、ここで見ることができます。

※海上で発見した生物は、自動的にLOG BOOK（記録帳）に記録されます。

記録帳の見方

① エリアを選んで〇ボタンを押してください。 ただし、PLATEAU OF FAR EAST以外のエリアを訪れたことがない場合、エリアを選択する必要はありません。

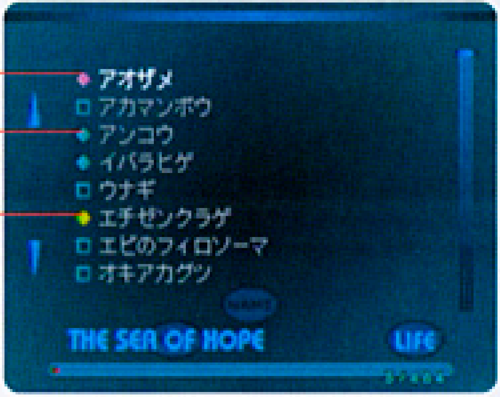
② [LIFE（生物編）] [OBJECT（オブジェクト編）]のいずれかを選んで〇ボタンを押してください。

③ 一覧から生物（オブジェクト）名を選んで〇ボタンを押してください。情報画面が表示されます。

最近記録された生物あるいはオブジェクト

記録済みの生物あるいはオブジェクト

現在ターゲットロック中の生物あるいはオブジェクト



※方向キーの左右で、1画面分送ることができます。

情報画面の見方



□ボタンを押すと、情報が表示されます。

拡大する	L1ボタンを押すと、拡大することができます。
縮小する	L2ボタンを押すと、縮小することができます。
縦に回転させる	方向キー上下で、縦に回転させることができます。
横に回転させる	方向キー左右で、横に回転させることができます。

SOUND（サウンド設定）

音声の出力方法を、[MONO（モノラル）] [STEREO（ステレオ）]のいずれかに設定することができます。[STEREO]を選んだ場合は、さらにサラウンドのON／OFFについても設定してください。

AUTO SEARCH（自動探索ビーコン）

「自動探索ビーコン」のデータをセーブあるいはロードするときに使います。くわしくは、24ページをご覧ください。

QUIT（終了）

[YES]を選ぶと、ゲームを終了します。

ポケットステーションについて(1)

自動探索ビーコンは、自動的に海中を探索して生物を発見する機能を持つ、特殊なビーコンです。この自動探索ビーコンが、本編でなかなか出会うことのできなかった生物を見つけてくれるかもしれません。

※自動探索ビーコンが探索できる範囲は、プレイヤーが探索済みのエリア内に限られます。

自動探索ビーコンのデータをセーブする

ポケットステーションをメモリーカード差込口1または2にセットし、レストモードで[AUTO SEARCH]を選んでください。[YES]を選ぶと、自動探索ビーコンのデータをセーブします。

おまかせモードで探す

自動探索ビーコンのデータをセーブした後、メモリーカード差込口1または2にポケットステーションをセットしたままにしていると、一定時間で自動探索ビーコンは生物を発見します。ただし、自動探索ビーコンが生物を発見する前に、プレイステーション本体の電源を切ったりリセットしたり、ポケットステーションを抜き差しすると、自動探索ビーコンのデータがリセットされますので、ご注意ください。発見された生物を見る方法については、26ページをご覧ください。

ミニゲームで探す

ポケットステーションの操作方法



※ゲーム中に決定ボタンを押し続けるとメニュー画面になり、[EXIT(ゲーム終了)] [CONTINUE(ゲーム継続)]のいずれかを選択できます。
※ポケットステーションはメモリーカード差込口1、メモリーカード差込口2の両方に対応します。
※このミニゲームで遊ぶためには、ポケットステーションの空きブロック数が4ブロック必要です。

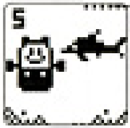
Strongylora anastomella, Halichoeres poecilopterus, Cheilodactylus zebra, Amphiprion frenatus, Chromis viridis, Pagrus major, Zeus neblosa, Oplegnathus punctus, Oplegnathus fasciatus, Siganus puellus, Pristigenys niphonia, Monocentris japonica, Beryx splendens, Apogon semilineatus, Paracanthurus hepatus, Zebrasoma veliferum.

ミニゲームをスタートして一定時間たつと、自動探索ビーコンは生物を発見しますが、どんな生物が発見されるかは、発見した時点のビーコンの「ごきげん」次第です。非常にめずらしい生物を見つけてもらうには、ビーコンのごきげんを上げる必要があります。

※このミニゲームのプレイ時間は、5分前後です。

ごきげんを上げる方法①

自動探索ビーコンは海の中を漂いながら、さまざまな生物と出会います。出会った生物が出す音の組み合わせ(メロディ)のとおりに音を出すと、その生物と仲良くなることができます。成功するとビーコンのごきげんが上がりますが、失敗するとごきげんが下がってしまいます。

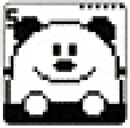


ごきげんメーター

ごきげんを上げる方法②

自動探索ビーコンが出したメロディのとおりに音を出してください。成功するとビーコンのごきげんが上がりますが、失敗するとごきげんが下がってしまいます。

※「ごきげんメーター」が0になる(表示されなくなる)とゲームオーバーです。



自動探索ビーコンが生物を発見すると、その生物のめずらしさの度合いを示す「RANK」が表示されます。本編でこの生物を見る場合は[OK]を選んで、自動探索ビーコンのデータをロードしてください(P26参照)。探索をやりなおす場合は[TRY AGAIN]を選んでください。

RANK(ランク)の見方

A・・・高い(なかなか発見できない)
B・・・普通
C・・・低い(かんたんに発見できる)

※[TRY AGAIN]を選んだ場合、今までこのミニゲームでプレイしたデータは消去されます。また、自動探索ビーコンが生物を発見する前に[EXIT]を選んでゲームを終了した場合も、プレイしたデータが消去されてしまいますので、ご注意ください。

Sebastiscus chinensis, Acanthopagrus strigatus, Echeneis naucrates, Istiophorus platypterus, Katsuwonus pelamis, Scomberomorus niphonius, Carcharodon carcharias, Pygoplites diacanthus, Heniochus acuminatus, Epinephelus fasciatus, Lampris guttatus, Amphiprion ocellaris, Pterois volitans, Balistoides conspicillum, Sphyrna zygaena, Trachinotus

ポケットステーションについて(2)

自動探索ビーコンのデータをロードする

ポケットステーションをメモリーカード差込口1または2にセットし、レストモードに切り替えます。[AUTO SEARCH]を選んで、自動探索ビーコンのデータをロードしてください。

※ただし、自動探索ビーコンのデータをロードすると、自動探索ビーコンのデータはポケットステーションから削除されます。再び自動探索ビーコンを使うためには、レストモードで［AUTO SEARCH］を選び、自動探索ビーコンのデータをセーブしてください。

自動探索ビーコンが発見した生物を本編で見る

自動探索ビーコンのデータのロードが終了したら、マップを開いて黄色い印（自動探索ビーコン）を探し、そのビーコンを選んでその場所まで移動します。発見された生物は、ターゲットロックされていますので、接近して確認してください。このとき発見された生物は、LOG BOOK（記録帳）に記録されます。なお、生物を見た後、自動探索ビーコンは消滅します。

Q&A

Q 停止しているはずなのに、潜水艦が少しずつ移動しているような気がするのですが…。

A 海流の影響を受けて流されている可能性があります。「アクアノートの休日２」では、「海流」が設定されているため、停止しているつもりでも、海流の影響で少しずつ移動していることがあるのです。スタートボタンを押してレストモードに切り替えると、その場に完全に停止することができますが、逆に海流を利用して、流れに乗って海の中を旅してみるのもいいかもしれません。

【ご協力いただいた方々】

「アクアノートの休日2」制作にご協力いただいた方々を紹介します（敬称略）。

●古代の海 監修 サイエンスライター 金子 隆一

著書は『哺乳類型爬虫類』（朝日選書）、『新恐竜伝説』
（ハヤカワ・ノンフィクション文庫）、
『謎と不思議の生物史』（同文書院）など多数。

●古生物復元画 協力 菅谷 あたる／山本 聖士

主に古生物の描写を得意とするイラストレーター。
『中世代のシーモンスター』（裳華房）をはじめ、
図鑑などの作画を手がける。

●古代の海 資料提供 株式会社 裳華房

主に自然科学系の教科書・参考書などを刊行する出版社。
1999年に世界初の海棲爬虫類図鑑『中世代のシーモンスター』
（金子隆一著）刊行予定。

●開発協力 メトロワークス株式会社
（同社 サポート技術者 鹿嶋 崇）

CodeWarrior開発発売元。本ゲームは同社のCodeWarrior for
PlayStationでビルドされている。

●ビーコンデザイン 協力 コンビ株式会社

「ベビーコンシャスケア」をポリシーに、赤ちゃん向けの
トータルサポートを展開するベビー用品・玩具メーカー。

●原案／サウンドスケープデザイン協力 西田 幸士郎

作曲家として、映像音楽全般、クラッシックからゲーム音楽まで、
幅広く手がける。『アクアノートの休日2』ではテーマ曲作曲、
ワルシャワ交響楽団の指揮も担当。

Q 目の前を泳いでいる魚の名前を知りたいのですが、どうすればいいのでしょうか？

A まず、名前を知りたい魚をターゲットロックし、ロックを解除せずにスタートボタンでレストモードに切り替えます。[LOG BOOK]を選び、さらに生物一覧を開きます。ターゲットロックした魚には、黄色いひし形のマークがついているので、名前を知ることができます。

Q どうしても見つからない魚がいるのですが、どうすれば見つかるのでしょうか？

A なかなか見つからない魚がいても、根気よく探してください。ターゲットスコープを表示したままの状態で航行すると、発見しやすくなります。それでも見つからないという場合は、「自動探索ビーコン」を使って探す方法もあります。くわしくは、24ページをご覧ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。